

CHARACTER \_\_\_\_\_ PLAYER \_\_\_\_\_  
PROFESSION \_\_\_\_\_ LEVEL \_\_\_\_\_  
SEX \_\_\_\_\_ AGE \_\_\_\_\_ HEIGHT \_\_\_\_\_ WEIGHT \_\_\_\_\_ HAIR \_\_\_\_\_ EYES \_\_\_\_\_  
BIRTHPLACE \_\_\_\_\_ DATE OF BIRTH \_\_\_\_\_  
NATIONALITY \_\_\_\_\_ RESIDENCE \_\_\_\_\_  
RELIGION \_\_\_\_\_ DEGREES \_\_\_\_\_

# CALL OF CTHULHU

## CHARACTER RECORD SHEET

ABILITIES	ABILITY MODIFIER	TEMP SCORE	TEMP MODIFIER
STR STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
INT INTELLIGENCE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WIS WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CHA CHARISMA	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

  

LIFT	LIFT OVER HEAD	LIFT OFF GROUND	PUSH OR DRAG
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	= MAX LOAD	= 2 x MAX LOAD	= 5 x MAX LOAD

HIT POINTS	MAXIMUM	CURRENT
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

  

DIE TYPE	SUBDUAL DAMAGE
<input type="text"/>	<input type="text"/>

SANITY
INSANITY 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

  

MAXIMUM SANITY	20% SANITY
<input type="text"/>	<input type="text"/>

SKILLS	CROSS CLASS	TOTAL	RANKS	MODIFIERS MISC	ABILITY	KEY ABILITY
--------	-------------	-------	-------	----------------	---------	-------------

MAX RANKS = LVL+3(1/2)

Animal Empathy	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Appraise ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Balance ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex†
Bluff ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Climb ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str†
Computer Use ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Concentration ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Con
Craft* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Cthulhu Mythos††	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	—
Demolitions	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Diplomacy ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Disguise ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Drive ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Escape Artist ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex†
Forgery ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Gather Information ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Handle Animal	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Heal ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Hide ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex†
Innuendo ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Intimidate ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Jump ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str†
Knowledge* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Knowledge* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Listen ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Move Silently ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex†
Open Lock	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Operate Heavy Machinery	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Performance* [ _____ ]	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cha
Pilot	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Psychic Focus	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Psychoanalysis	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Read Lips	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Repair	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Research ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Ride ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Search ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Sense Motive ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Sleight of Hand	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Spellcraft	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Int
Spot ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis
Swim ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Str†
Tumble	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex†
Use Rope ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Dex
Wilderness Lore ■	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Wis

ARMOR CLASS	ARMOR	DEX	MISC	MISC	TEMP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

= 10 +

ARMOR WORN	PENALTY
<input type="text"/>	<input type="text"/>

INITIATIVE	TOTAL	DEX	MISC
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

  

SPEED	BASE	MODIFIED
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

SAVING THROWS	TOTAL	BASE	ABILITY	MODIFIERS MISC	TEMP	CONDITIONAL MODIFIERS
FORTITUDE CONSTITUTION	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
REFLEX DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
WILL WISDOM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIS	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ATTACK ROLLS	TOTAL	BASE	ABILITY	MODIFIERS MISC	TEMP
MELEE STRENGTH	<input type="text"/>	<input type="text"/>	STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>
RANGED DEXTERITY	<input type="text"/>	<input type="text"/>	DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>

  

GRAPPLING	TOTAL	STRENGTH	SIZE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPONS						
WEAPON	ATT BONUS	DAMAGE	CRITICAL	RANGE	TYPE	SIZE
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
NOTES						
AMMO <input type="text"/>						

■ CAN BE USED WITH 0 RANKS — † ARMOR CHECK PENALTY APPLIES

**EQUIPMENT CARRIED**

ITEM	LOCATION	WT	ITEM	LOCATION	WT
<b>CURRENT LOAD</b>			<b>TOTAL WEIGHT CARRIED</b>		

**OTHER POSSESSIONS**


**FEATS & SPECIAL ABILITIES**


**MONEY**

--

**EXPERIENCE**

<b>TOTAL EXPERIENCE</b>
<b>XPS NEEDED FOR NEXT LEVEL</b>

**MAGIC SPELLS KNOWN**


**BACKGROUND**


**NOTES**
